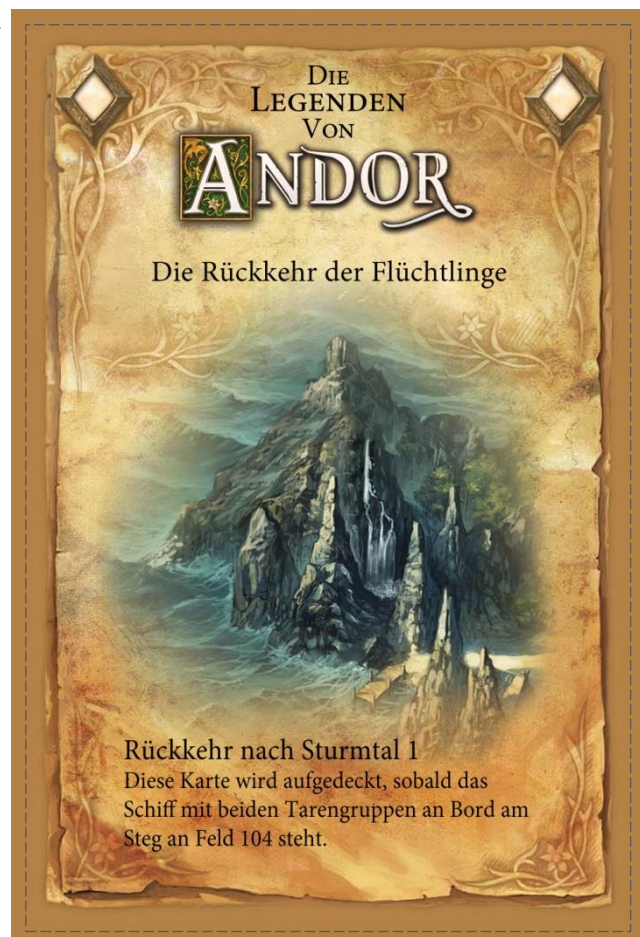




Diese Legende wurde für den Download in 2 Teile geteilt. Es werden beide Teile benötigt. Dieses PDF ist Teil 2.





## Garz' Bewegung

Bei jedem Sonnenaufgang wird der Handelszwerg Garz vor dem Aufdecken einer neuen Windkarte auf ein Landfeld versetzt, **von** dem aus er bei seiner nächsten Bewegung mit einem der kleinen Boote weiterreisen wird. Soweit es möglich ist, **muss** Garz mit einem der kleinen Boote zur nächsten Insel weiterziehen.

**Beispiel:** Das Nebelplättchen wird auf Feld 75 aktiviert und die Figur „Garz“ auf dieses Feld gestellt. Beim nächsten Sonnenaufgang versetzt ihr Garz auf das Feld 102, da er von dort aus mit einem der kleinen Boote weiterreisen kann. Beim darauffolgenden Sonnenaufgang zieht Garz weiter bis auf das Feld 109. Da er von Feld 102 aus das Meer überquert, zählt bei dieser Bewegung nicht das Feld 108 als zulässiges Ziel. Am nächsten Morgen muss Garz das Meer erneut (in Richtung Sturmtal) überqueren.

Gibt es mehrere mögliche Zielfelder, wählen die Helden eins davon aus.

**Beispiel (Fortsetzung):** Von Feld 109 aus kann Garz nun entweder auf das Feld 77 oder auf Feld 111 ziehen. Die Helden entscheiden zusammen, wohin der Händler zieht.

Kann Garz nach dem Überqueren des Meeres auf kein neues zulässiges Feld gesetzt werden, bleibt er am Ufer des Zielortes stehen und fährt beim nächsten Sonnenaufgang wieder zurück.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte  
"Der Handelszwerg Garz 3".



Stellt die **Figur Garz** auf das Feld, auf dem ihr das Nebelplättchen aktiviert habt.

*"Ihr schon wieder!"; knurrte Garz. "Müsst Ihr mir denn ständig über den Weg laufen?!"*

*Dann hellte sich sein zorniger Blick etwas auf. "Aber gut, als Geschäftsmann werde ich sogar mit Euch handeln. Allerdings sage ich Euch gleich, lange bin ich nicht mehr hier. Dort, wo Ihr seid, gibt es sowieso immer Ärger. Da ziehe ich besser über die Inseln und bringe meine Waren an den Mann."*

*Dann wandte er sich zum Gehen, hielt inne und gab dem Helden einen kleinen Käfig. "Hier, für Euch. Es ist besser, wenn ich allein reise."*

Der Held, der das Nebelplättchen aktiviert hat, erhält den **Diebischen Streifenmarder**.

Es wird **nicht** mit einem weißen Würfel gewürfelt, und die Helden erhalten **kein** weiteres Geschenk.

## Wichtig:

Garz bleibt **nicht** auf diesem Feld stehen sondern zieht weiter.

Legt das Nebelplättchen "Garz" jetzt zum Sonnenaufgang-Feld **links** neben das Symbol der Windkarte. Die Bewegung des Handelszwergs wird bei jedem Sonnenaufgang **vor** dem Aufdecken der Windkarte ausgelöst.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte  
"Der Handelszwerg Garz 2".



## Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld Q erreicht hat, ist die Legende jetzt nicht verloren.

*Die Helden hatten endlich die Westküste Sturmtals erreicht. Die Taren waren froh, nach der langen Überfahrt bald wieder festen Boden unter den Füßen zu haben und dankten den Helden.*

Die Gruppe erhält **2 Ruhm** und **2 Stärkepunkte**.

*Zwischen zwei hohen Bergen führte vom Steg aus ein schmaler Pfad zur Mitte der Insel.*

*"Seht!", rief einer der Helden und zeigte zum Dorf. Mit Entsetzen sahen die Taren, dass mit der Flut des Unwetters auch Kreaturen in ihr Dorf gespült worden waren. Solange diese Ungeheuer des Meeres dort hausten, konnten sie nicht zurückkehren.*

*"Ihr müsst uns helfen", sagte der Älteste der Taren. "Vertreibt diese gewissenlosen Geschöpfe von unserer Insel, damit wir endlich wieder nach Hause zurück können."*

Stellt je nach Anzahl der Helden in der Gruppe folgende Kreaturen auf Feld 114 und markiert sie mit einem Sternchen:

**bei 2 Helden:** 2 Nerax

**bei 3 Helden:** 1 Nerax und 1 Meerestroll

**ab 4 Helden:** 2 Meerestrolche

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte  
"Rückkehr nach Sturmtal 2".



**Beispiel (Fortsetzung):** Die Helden haben Garz auf Feld 111 versetzt, von wo aus er am Morgen in den Wachsam Wald reist. Da es dort nicht möglich ist, weiterzuziehen, bleibt Garz auf Feld 59 stehen und bewegt sich beim nächsten Sonnenaufgang zurück nach Sturmtal (dann entweder auf Feld 77 oder Feld 110).

Steht das Schiff bei Sonnenaufgang an einem Feld, von dem aus Garz gerade weiterziehen will, geht der Handelszwerg an Bord der Aldebaran. Stellt dann die Figur „Garz“ auf die Schiffstafel. Die Helden dürfen natürlich auch an Bord handeln, wenn Garz mit ihnen reist.

**Beispiel:** Das Schiff steht an Feld 102, als Garz sich am Morgen von dort aus in Richtung Werftheim auf den Weg machen will. Anstatt das Meer zu überqueren, geht er an Bord, und die Figur wird auf die Schiffstafel gestellt.

Sobald das Schiff das nächste Mal an einem beliebigen Küstenfeld **steht**, verlässt Garz die Aldebaran und wird auf ein angrenzendes Landfeld gestellt. Bei Sonnenaufgang zieht er dann nach den beschriebenen Regeln weiter.

**Hinweis:** Wird bei Sonnenaufgang eine **Sturm!**-Karte aufgedeckt und das Schiff auf ein Küstenfeld mit rotem Würfelsymbol versetzt, geht Garz **nicht** während des Sturms von Bord. Er verlässt die Aldebaran erst, wenn keine neue **Sturm!**-Karte aufgedeckt wurde.



## DIE LEGENDEN VON ANDOR

Die Rückkehr der Flüchtlinge



**Rückkehr nach Sturmtal 2**  
Diese Karte wird nach der Karte "Rückkehr nach Sturmtal 1" aufgedeckt.

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

Die Rückkehr der Flüchtlinge



**Im Dorf der Taren 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Dorf befreit wurde **und** alle Tarengruppen auf Feld 114 stehen.

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

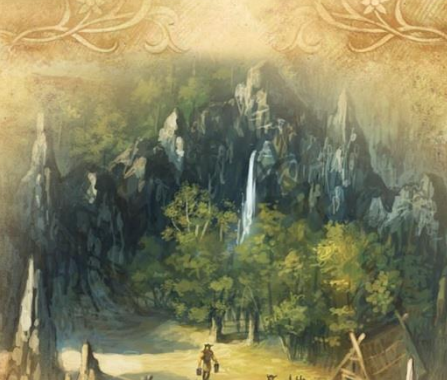
Die Rückkehr der Flüchtlinge



**Im Dorf der Taren 2**  
Diese Karte wird nach der Karte "Im Dorf der Taren 1" aufgedeckt.

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

Die Rückkehr der Flüchtlinge



**Ein Geschenk aus Sturmtal**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Holz **und** die Steine auf Feld 114 liegen.



**Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld U erreicht hat, ist die Legende jetzt nicht verloren.**

Die Gruppe erhält **2 Ruhm**. Das rote X wird von Feld 114 entfernt, und alle Helden, die jetzt auf Feld 114 stehen, erhöhen ihre Willenspunkte sofort auf 14.

*Endlich! Die Kreaturen waren vertrieben worden, und die Taren konnten in ihr Dorf zurückkehren. Doch als der erste Tarus mit den Helden das Tal erreichte, bot sich ihnen ein trauriger Anblick. Nichts zeugte mehr vom friedvollen Leben in Sturmtal. Viele der Häuser waren durch die Fluten schwer beschädigt worden, und was das Wasser nicht zerstört hatte, war den Kreaturen zum Opfer gefallen. Überall lagen zerborstene Balken und aufgetürmter Unrat.*

*„Ihr habt uns sicher nach Hause geleitet und unsere Heimat von den Kreaturen befreit“, sagte der Tarus. „Ich weiß, wir verlangen viel von Euch, doch bitte helft uns, mit dem Wiederaufbau anzufangen.“*

*Ohne Zögern begannen die Helden, die ersten Trümmer beiseite zu schaffen, und die Taren trugen den Unrat, den das Meer angespült hatte, aus dem Dorf. Da fand einer von ihnen unter einem zersplitterten Balken einen kleinen Gegenstand. „Ich denke, das wird Euch mehr von Nutzen sein als uns“, sagte der Tarus.*

Die Gruppe erhält **1 beliebigen** Gegenstand von der Ausrüstungstafel.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Im Dorf der Taren 2“.**



Die beiden markierten Kreaturen haben die üblichen Stärke- und Willenspunkte. Wurde eine Kreatur besiegt, erhalten die Helden **anstelle** der angegebenen Belohnung **sofort 1 Ruhm und 2 Gold**. Die Sonderfähigkeit von Arbon/Talvora darf genutzt werden. Die Gruppe erhält dennoch 1 Ruhm und 2 Gold. **Hinweis:** Auch die beiden markierten Kreaturen werden wie gewohnt auf das Feld 90 gestellt.

Deckt das 14-Willenspunkte-Symbol mit einem roten X ab. Solange die Kreaturen im Dorf der Taren stehen, erhalten die Helden dort **keine** Willenspunkte.

#### **Wichtig:**

Erst wenn **beide** markierten Kreaturen besiegt wurden, können die Tarengruppen bis zum Feld 114 gebracht werden.

---

#### **Aufgabe** (Legendenziel):

Alle markierten Kreaturen müssen besiegt werden, **und beide** Tarengruppen müssen auf Feld 114 stehen, bevor der Erzähler den Buchstaben „U“ der Legendenleiste erreicht. Andernfalls ist die Legende verloren.

Sobald beide Tarengruppen auf Feld 114 stehen, wird die Karte „Im Dorf der Taren 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

---

Für jede **markierte** Kreatur auf Feld 114 verlieren die Helden bei Sonnenaufgang wie gewohnt Ruhm abhängig von der Anzahl der Helden in der Gruppe. Die Helden verlieren jedoch bei Sonnenaufgang **keinen zusätzlichen** Ruhm, auch wenn diese Kreaturen auf einer Hauptstadt stehen.

**Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld W erreicht hat, ist die Legende jetzt nicht verloren.**

Die Gruppe erhält **2 Ruhm**.

*Als die Helden mit dem Bauholz und den Steinen in Sturmtal eintrafen, sahen sie, dass die Aufräumarbeiten bereits gut vorangekommen waren.*

*Der Älteste der Taren dankte den Helden für ihre Hilfe und deutete dann auf ein paar große Fässer, die mitten auf dem Dorfplatz standen. „Wir haben von einem Händler ein paar Fässer Met bekommen“, sagte der Tarus. „Bitte seid so gut und bringt etwas davon nach Silberhall. Die Zwerge sind ein eigenwilliges Volk, aber sie haben uns in der Not sehr gastfreundlich empfangen. Bitte gebt ihnen den Met und richtet ihnen unseren Dank aus.“*

Legt **1 Fass-Plättchen auf Feld 114**. Gehören **mehr als 3 Helden** zu eurer Gruppe, legt ein **zweites** Fass hinzu.

---

#### **Aufgabe** (Legendenziel):

Die Helden müssen das Fass bzw. die beiden Fässer nach Sturmtal bringen und auf Feld 91 ablegen, bevor der Erzähler „Z“ erreicht. Für jedes abgelieferte Fass-Plättchen erhält die Gruppe **2 Ruhm**.

---

**Hinweis:** Die Fässer sind große Gegenstände und werden auf die entsprechenden Ablagefelder der Heldentafeln gelegt, um sie zu transportieren.

*„Wir werden Holz und Steine brauchen, um wenigstens einen Teil der Schäden zu reparieren. Könnt Ihr das für uns nach Sturmtal bringen?“, fragte der Tarus und schaute zu den Helden. „Brauchbares Bauholz wird es sicher im Wachsam Wald geben, und in der alten Ruinenstadt im Norden gibt es genug Steine.“*

Legt **beide Holzstämmen auf Feld 59**. Legt **3 Geröllplättchen auf Feld 107** und deckt sie auf.

---

#### **Aufgabe** (Legendenziel):

Die Helden müssen alle Holzstämmen und Geröllplättchen nach Sturmtal bringen und auf Feld 114 ablegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „W“ der Legendenleiste erreicht.

---

Ein Held kann nach den üblichen Regeln Holz tragen, wenn er über ausreichend viele Stärkepunkte verfügt.

Auch das Geröll kann nach den gewohnten Regeln entfernt werden (Aktion Kämpfen), wenn der Held auf Feld 107 steht. Das Geröll kann **nicht** vom Schiff aus entfernt werden. Abgebautes Geröll wird auf der Heldentafel auf dem Bereich abgelegt, auf den auch Gold und Edelsteine gelegt werden. Ein Held kann beliebig viel Geröll transportieren.

Sobald **beide** Holzstämmen und **alle** Geröllplättchen auf Feld 114 liegen, wird die Legendenkarte „Ein Geschenk aus Sturmtal“ aufgedeckt und vorgelesen.







Die beiden markierten Kreaturen haben die üblichen Stärke- und Willenspunkte. Wurde eine Kreatur besiegt, erhalten die Helden **anstelle** der angegebenen Belohnung **sofort 1 Ruhm und 2 Gold**. Die Sonderfähigkeit von Arbon/Talvora darf genutzt werden. Die Gruppe erhält dennoch 1 Ruhm und 2 Gold. **Hinweis:** Auch die beiden markierten Kreaturen werden wie gewohnt auf das Feld 90 gestellt.

Deckt das Händler- und das Muschel-Symbol mit einem roten X ab. Solange die Kreaturen auf Feld 91 stehen, können die Helden **keine** Gegenstände oder Stärkepunkte kaufen und auch **keine** Muscheln eintauschen.

### Wichtig:

Erst wenn **beide** markierten Kreaturen besiegt wurden, können die Zwergengruppen bis zum Feld 91 gebracht werden.

### Aufgabe (Legendenziel):

Alle markierten Kreaturen müssen besiegt werden, **und beide** Zwergengruppen müssen auf Feld 91 stehen, bevor der Erzähler den Buchstaben "U" der Legendenleiste erreicht. Andernfalls ist die Legende verloren.

Sobald beide Zwergengruppen auf Feld 91 stehen, wird die Karte "Am Silberberg 1" aufgedeckt und vorgelesen.

Für jede **markierte** Kreatur auf Feld 91 verlieren die Helden bei Sonnenaufgang wie gewohnt Ruhm abhängig von der Anzahl der Helden in der Gruppe. Die Helden verlieren jedoch bei Sonnenaufgang **keinen zusätzlichen** Ruhm, auch wenn diese Kreaturen auf einer Hauptstadt stehen.

**Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld Q erreicht hat, ist die Legende jetzt nicht verloren.**

*Die Helden hatten endlich die Bronzeküste im Osten Silberhalls erreicht. Die Zwerge waren froh, nach der langen Überfahrt bald wieder festen Boden unter den Füßen zu haben und dankten den Helden.*

Die Gruppe erhält **2 Ruhm und 2 Stärkepunkte**.

*"Seht!", rief einer der Helden und zeigte zum Silberberg. Mit Entsetzen sahen die Zwerge, dass mit der Flut des Unwetters auch Kreaturen in ihre Mine gespült worden waren. Solange diese Ungeheuer des Meeres dort hausten, konnten sie nicht zurückkehren.*

*"Wir mögen stark und furchtlos sein", sagte Fürst Grom. "Doch die lange Reise hat uns zugesetzt. Vertreibt diese hässlichen Geschöpfe von unserer Insel, damit wir endlich wieder nach Hause zurück können."*

Stellt je nach Anzahl der Helden in der Gruppe folgende Kreaturen auf Feld 91 und markiert sie mit einem Sternchen:

**bei 2 Helden:** 2 Nerax

**bei 3 Helden:** 1 Nerax und 1 Meerestroll

**ab 4 Helden:** 2 Meerestrolle

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Rückkehr nach Silberhall 2".**



*"Wir werden Holz brauchen, um wenigstens einen Teil der Schäden zu reparieren. Könnt Ihr das für uns nach Silberhall bringen?", fragte Fürst Grom und schaute zu den Helden. "Brauchbares Bauholz wird es sicher im Wachsam Wald geben."*

Legt **beide Holzstämme auf Feld 59**.

### Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen beide Holzstämme nach Silberhall bringen und auf Feld 91 ablegen, bevor der Erzähler den Buchstaben "W" der Legendenleiste erreicht.

Ein Held kann nach den üblichen Regeln Holz tragen, wenn er über ausreichend viele Stärkepunkte verfügt.

Sobald **beide** Holzstämme auf Feld 91 liegen, wird die Legendenkarte "Ein Geschenk aus Silberhall" aufgedeckt und vorgelesen.

**Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld U erreicht hat, ist die Legende jetzt nicht verloren.**

Die Gruppe erhält **2 Ruhm und 5 Willenspunkte**. Die roten X werden von Feld 91 entfernt, und die Helden können hier ab sofort wieder handeln und Muscheln eintauschen.

*Endlich! Die Kreaturen waren vertrieben worden, und die Zwerge konnten in ihre Mine zurückkehren. Doch als Fürst Grom mit den Helden das große Portal erreichte, bot sich ihnen ein trauriger Anblick. Nichts zeugte mehr von der Pracht Silberhalls. Viele der Hallen im Berg waren schwer beschädigt worden, und was das Wasser nicht zerstört hatte, war den Kreaturen zum Opfer gefallen. Überall lagen zerborstene Balken und aufgetürmter Unrat.*

*"Ihr habt uns sicher nach Hause geleitet und unsere Heimat von den Kreaturen befreit", sagte Grom. "Ich weiß, wir verlangen viel von Euch, doch bitte helft uns, mit dem Wiederaufbau anzufangen."*

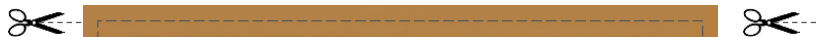
*Ohne Zögern begannen die Helden, die ersten Trümmer beiseite zu schaffen, und die Zwerge schleppten den Unrat, den das Meer angespült hatte, aus der Mine. Da fand einer von ihnen unter einem zersplitterten Balken einen kleinen Gegenstand. "Ich denke, das wird Euch mehr von Nutzen sein als uns", sagte der Zwerg.*

Die Gruppe erhält **1 beliebigen** Gegenstand von der Ausrüstungstafel.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Am Silberberg 2".**







Mit den folgenden Änderungen kann die Fan-Legende „Die Rückkehr der Flüchtlinge“ auch von **1 Person** allein gespielt werden.

Sind Angaben von der Spielerzahl abhängig, zählen für dich immer die Werte für 2 Spieler. Ein Schiffsausbau kostet dich ebenfalls 2 Gold.

Alle Regelungen und Anweisungen der Legendenkarten gelten auch für 1 Person, bis auf folgende Änderungen:

- Dein Held startet mit **2 Gold, 6 Ruhm, 5 Stärkepunkten, 7 Willenspunkten, 1 beliebigen Schiffsausbau** und **1 beliebigen Gegenstand** von der Ausrüstungstafel.  
**Wichtig:** Der Falke kann von einem Helden allein nicht genutzt werden.
- Die Nutzung der **Boote** kostet dich nur **1 Stunde**.
- Für Kreaturen, die auf einer Hauptstadt stehen, wird dir **kein** zusätzlicher Ruhm abgezogen.
- Die 8. bis 10. Stunde kosten dich **keine** Willenspunkte.
- Solange das Schiff mit den Flüchtlingen an Bord **noch nicht** am markierten Steg steht, wird bei Sonnenaufgang **keine** neue Windkarte aufgedeckt.
- Kämpfst du gegen **Nerax** oder **Meerestroll**, wird der Stärkepunktanzeiger der Kreatur um 1 Feld nach links verschoben. Ein Nerax hat dann z.B. nur noch 6 Stärkepunkte. Du erhältst dennoch die volle Belohnung. Arbon und Talvora können ihre Sonderfähigkeit zusätzlich nutzen. Dann reduziert sich natürlich die Belohnung.
- Der Arrog auf Feld 100 hat nur **12 Stärkepunkte**. Er hat 13 Willenspunkte und 5 weiße Würfel. Du darfst aber den **Diebischen Streifenmarder** gegen den Arrog einsetzen.

**Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld W erreicht hat, ist die Legende jetzt nicht verloren.**

Die Gruppe **erhält 2 Ruhm**.

*Als die Helden mit dem Bauholz bei den Zwergen eintrafen, sahen sie, dass die Aufräumarbeiten bereits gut vorangekommen waren.*

*Fürst Grom dankte den Helden für ihre Hilfe und deutete dann auf ein paar große Fässer, die neben dem Eingang zur Mine standen. „Ihr werdet es nicht glauben, aber fast unser gesamter Met-Vorrat ist noch unversehrt“, lachte der Zwerg. „Seid doch so gut und bringt etwas davon nach Sturmtal. Die Taren haben uns in der Not ein Dach über dem Kopf gegeben und uns bewirtet. Wie könnte man besser seinen Dank zeigen als mit einem ordentlichen Fass Met?!“*

Legt **1 Fass-Plättchen auf Feld 91**. Gehören **mehr als 3 Helden** zu eurer Gruppe, legt ein **zweites** Fass hinzu.

---

**Aufgabe** (Legendenziel):

Die Helden müssen das Fass bzw. die beiden Fässer nach Sturmtal bringen und auf Feld 114 ablegen, bevor der Erzähler „Z“ erreicht. Für jedes abgelieferte Fass-Plättchen erhält die Gruppe 2 Ruhm.

---

**Hinweis:** Die Fässer sind große Gegenstände und werden auf die entsprechenden Ablagefelder der Heldentafeln gelegt, um sie zu transportieren.